DARK CLOUD™

www.playstation.com

SCES-50295

711719277422





Vorsichtsmaßnahmen

Dieser Datenträger enthält Software für das PlayStation®2 Computer-Entertainment-System. Verwenden Sie den Datenträger niemals in anderen Systemen, um Schäden zu vermeiden. Dieser Datenträger entspricht den PlayStation®2 Spezifikationen ausschließlich für den PAL-Markt. Er kann nicht in Versionen der PlayStation®2 mit anderen Spezifikationen verwendet werden. Lesen Sie die PlayStation®2 Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um eine korrekte Benutzung zu gewährleisten. Achten Sie beim Einlegen dieses Datenträgers in die PlayStation®2 darauf, dass die CD mit der bespielten Seite nach unten liegt. Berühren Sie beim Umgang mit dem Datenträger nicht die Oberfläche, sondern nur den Rand. Halten Sie den Datenträger sauber und frei von Kratzern. Falls die Oberfläche schmutzig ist, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen, trockenen Tuch ab. Bewahren Sie den Datenträger nicht in der Nähe von Wärmequellen, in direktem Sonnenlicht oder in feuchter Umgebung auf. Verwenden Sie niemals unregelmäßig geformte, gesprungene oder verbogene Datenträger oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.

Gesundheitsschutz

• Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. • Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. • Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. • Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele betreiben. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

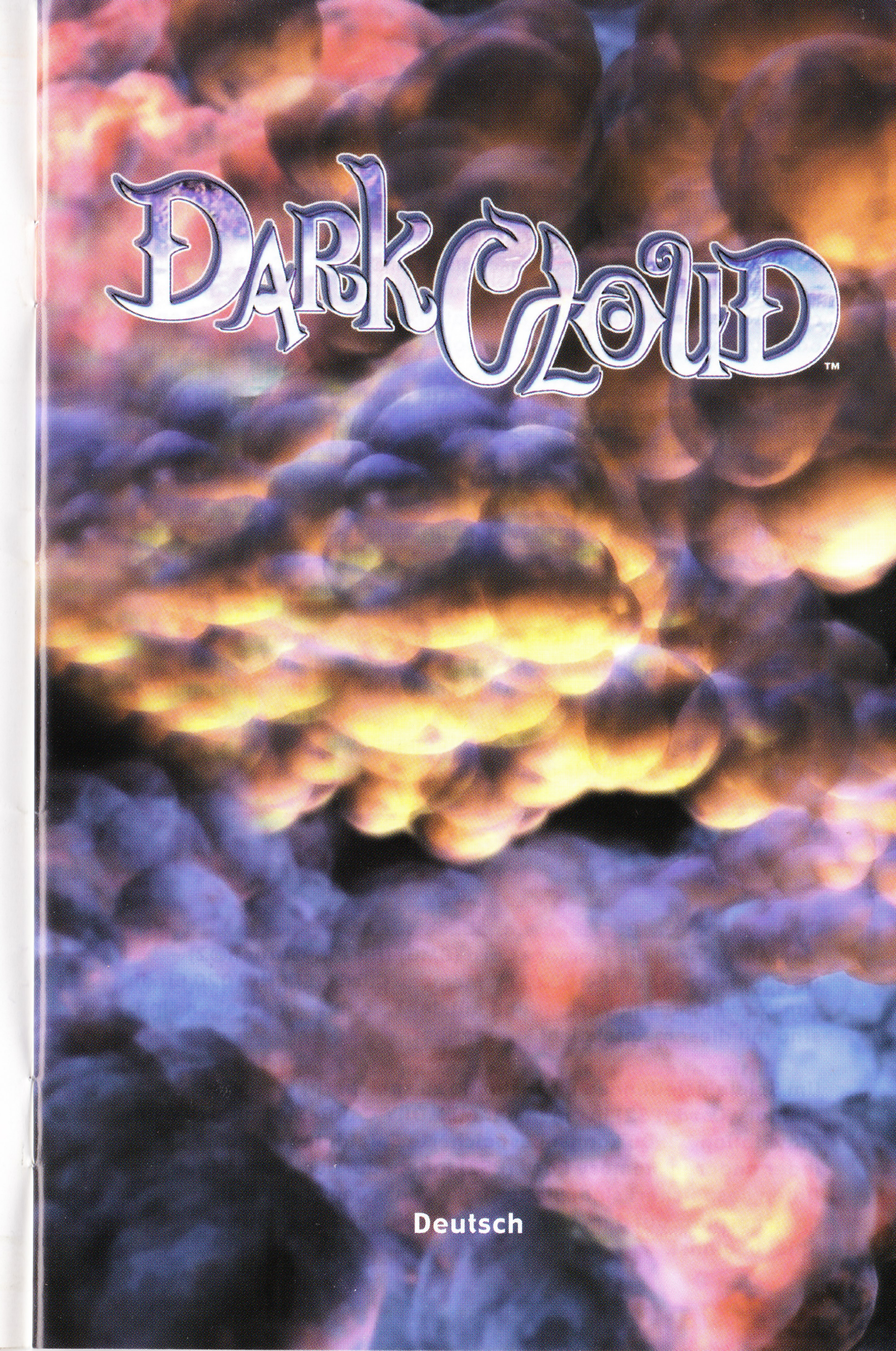
Piraterie

Die unerlaubte Reproduktion dieses Produktes oder Teilen davon sowie die unerlaubte Verwendung eingetragener Warenzeichen stellen im Allgemeinen eine Straftat dar. PIRATERIE schadet nicht nur rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern, sondern auch den Verbrauchern. Wenn Sie vermuten, dass es sich bei diesem Produkt um eine unerlaubte Kopie handelt, oder andere Informationen über Piraterie von Produkten haben, rufen Sie bitte die nächste Kundendienstnummer an, die Sie auf der Rückseite dieses Handbuchs finden.

Telefonnummern für Kundendienst (Customer Service No.) und POWERLINE siehe letzte Seite des Handbuchs.

SCES-50295

1 Spieler • Memory Card (8MB) (für PlayStation®2): mindestens 400KB • Kompatibel mit Analogsteuerung: nur Analog-Sticks • Kompatibel mit Vibrationsfunktion



BEVOR ES LOSGEHT

Stelle dein PlayStation®2 Computer-Entertainment-System gemäß den in der Bedienungsanleitung dargestellten Richtlinien auf. Stelle sicher, dass der MAIN POWER-Schalter (auf der Rückseite der Konsole) ausgeschaltet ist. Schließe Controller und anderes Zubehör wie vorgesehen an, BEVOR du die Konsole einschaltest. Es wird davon abgeraten, Zubehör anzuschließen oder zu entfernen, wenn die Konsole eingeschaltet ist.

Schalte die Konsole nun mit dem MAIN POWER-Schalter EIN und drücke die ⏻/RESET-Taste. Leuchtet die ⏻-Kontroll-Leuchte grün, öffnet sich durch Drücken der ⏏-Taste die DVD/CD-Lade. Lege die „Dark Cloud™"-CD mit der beschrifteten Seite nach oben in die DVD/CD-Lade. Drücke erneut die ⏏-Taste, um die DVD/CD-Lade zu schließen. Bevor es losgehen kann, musst du nochmals die ⏻/RESET-Taste drücken.

BITTE BEACHTEN: Alle Angaben in diesem Handbuch waren zum Zeitpunkt der Veröffentlichung korrekt, doch können gegen Ende der Entwicklungsphase dieses Spiels noch kleine Änderungen vorgenommen worden sein. Alle Screenshots in diesem Handbuch stammen aus der englischen Version des Spiels und einige von ihnen stammen eventuell aus Abbildungen, wie sie vor Fertigstellung des Spiels aussahen.

MEMORY CARDS

BITTE BEACHTEN: In diesem Handbuch bezeichnet der Begriff „Memory Card" die Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) - (Produkt-Code SCPH-10020 E). Memory Cards (SCPH-1020 E), die zur Verwendung in Verbindung mit der PS one™ vorgesehen sind, sind mit diesem Spiel nicht kompatibel.

Um Spieleinstellungen und -stände zu speichern, lege eine Memory Card (PS2) in einen der MEMORY CARD-Steckplätze deiner PlayStation®2. Du kannst gespeicherte Spieldaten von dieser oder jeder anderen Memory Card (PS2) laden, auf der „Dark Cloud™"-Daten gespeichert sind. Stelle sicher, dass genügend freier Speicherplatz auf der Memory Card (PS2) ist, bevor du das Spiel beginnst.

Vor langer, langer Zeit...

Dies ist das erste Kapitel eines geheimnisvollen Buchs namens DARK CLOUD, das inmitten einer großen Sammlung altertümlicher Schriften gefunden wurde. Es berichtet von einem großen magischen Abenteuer.

Vor langer, langer Zeit, als zwei Monde schienen, gab es auf der Welt zwei Kontinente, die in friedlicher Isolation voneinander existierten. Im Osten befand sich eine fortgeschrittene Zivilisation, der die Entwicklung von Technologie Wohlstand gebracht hatte. Im Westen lebten die Menschen im Einklang mit der Natur, den Geistern und den Tieren, die sie umgaben.

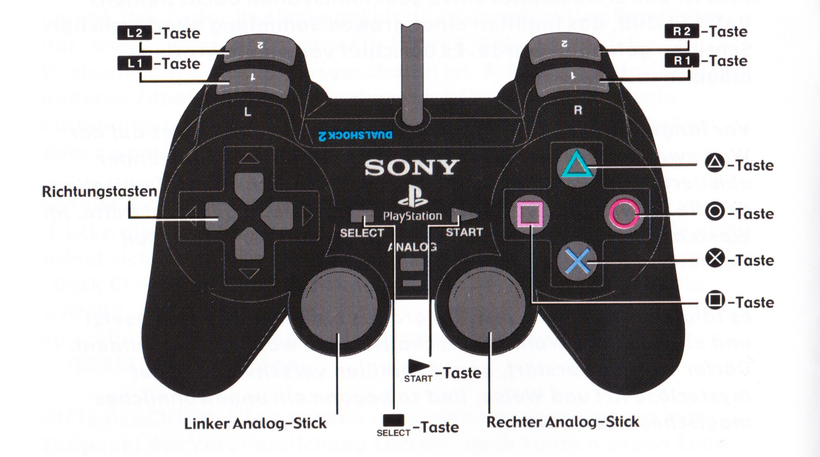
Es folgte eine finstere Zeit. Ein großes Unheil wurde freigesetzt und eine düstere Wolke überschattete den westlichen Kontinent. Dörfer wurden zerstört, ganze Familien verschwanden auf mysteriöse Art und Weise. Und so begann ein ungewöhnliches magisches Abenteuer...

Nun entscheidest du, wie die Geschichte weitergeht. Nur du kannst wieder Frieden und Harmonie in die Welt bringen. Dich erwartet eine magische Reise durch unbekannte Länder und dunkle Verliese, um Gefangene zu befreien und das wieder aufzubauen, was zerstört wurde. Es wird nicht einfach sein. Aber es wird bestimmt ein ganz großes Abenteuer ...

RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

In diesem Handbuch bezeichnen ↑, ↓, ←, → usw. solange nicht ausdrücklich anders beschrieben die Richtung der Richtungstasten sowie des Linken Analog-Sticks. Der Analog Controller (DUALSHOCK®2) muss sich im Analogmodus befinden (Kontroll-Leuchte: rot).

SPIELSTEUERUNG



SPIELSTEUERUNG



STEUERUNG	LAUF-MODUS	EDITOR-MODUS	VERLIESE
LINKER ANALOG-STICK	Charakter bewegen	Zeiger bewegen	Charakter bewegen
△-TASTE	Spielmenü anzeigen	Diorama-Menü anzeigen	Spielmenü anzeigen
○-TASTE	Kamera hinter Charakter zentrieren	Editor-Menü anzeigen	Kamera hinter Charakter zentrieren
✕-TASTE	Handeln (reden / anschauen / Türen öffnen usw.)	Dioramateile zusammenbauen (wenn Zus.Bau gewählt wurde)	Waffe benutzen / Handeln (Schatztruhen und Atla öffnen usw.)
□-TASTE	Menü - Gegenstand benutzen / anzeigen (in bestimmten Gebieten)	-	Menü Gegenstand benutzen anzeigen (in bestimmten Gebieten)
L1-TASTE	Kamera gegen Uhrzeigersinn rotieren	Kamera gegen Uhrzeigersinn rotieren	Kamera gegen Uhrzeigersinn rotieren
R1-TASTE	Kamera im Uhrzeigersinn rotieren	Kamera im Uhrzeigersinn rotieren	Kamera im Uhrzeigersinn rotieren
L2-TASTE	-	Dioramateil drehen (wenn Zus.Bau gewählt wurde)	-
R2-TASTE	Perspektive zwischen erster und dritter Person hin- und herschalten	Dioramateil drehen (wenn Zus.Bau gewählt wurde)	Perspektive zwischen erster und dritter Person hin- und herschalten
RECHTER ANALOG-STICK	Kamera rotieren	Kamera rotieren	Kamera rotieren
START-TASTE	Pause	Pause	Pause
SELECT-TASTE	Zum Editor-Modus wechseln	Zum Lauf-Modus wechseln	Charakter wechseln

MENÜBILDSCHIRME

Drücke ↑, ↓, ← oder → um eine Option zu markieren. Drücke dann die ⊗-Taste um die Wahl zu bestätigen. Um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren, drücke die ◎-Taste.

TITELBILDSCHIRM

Drücke die START-Taste im Titelbildschirm, um das Titelmenü aufzurufen. Dieses gibt dir drei Optionen zur Auswahl:

START

Neues Spiel beginnen. Siehe den Abschnitt zu „Der Anfang" in diesem Handbuch.

WEITER

Lade ein zuvor auf einer Memory Card (PS2) gespeichertes Spiel. Drücke ↑ oder ↓ um den MEMORY CARD-Steckplatz zu markieren, in dem sich die betreffende Memory Card (PS2) befindet und drücke die ⊗-Taste. Wähle dann ebenfalls auf diese Art die Datei, die du laden willst. Drücke erneut die ⊗-Taste zur Bestätigung oder drücke die ◎-Taste, um abzubrechen.

OPTIONEN

Hier kannst du die Spieleinstellungen ändern, indem du die Option markierst, die du ändern möchtest und dann die ⊗-Taste drückst. Um zwischen den zwei Optionsbildschirmen hin und her zu schalten, markiere OPTION1 oder OPTION2 oder drücke L1 oder R1. Wenn du mit den Einstellungen fertig bist, markiere ENDE. Nun kannst du deine Änderungen durch Drücken der ⊗-Taste bestätigen oder durch Drücken der ▣-Taste zur Ausgangskonfiguration zurückkehren. Die unterschiedlichen Optionen werden unten erläutert.

ZEIGERPOS. SPEICHERN
Hier kannst du die Funktion „Zeigerposition speichern" auf EIN oder AUS schalten.

VIBRATION
Mit dieser Option kannst du die Vibrationsfunktion deines Analog Controllers (DUALSHOCK®2) auf EIN oder AUS schalten.

TEXTGESCHWINDIGKEIT
Wähle die Geschwindigkeit, mit der Texte im Spiel angezeigt werden, indem du NORMAL oder SCHNELL wählst.

SOUND
Wähle zwischen STEREO und MONO Audio-Ausgabe.

UHR-ANZEIGE
Wähle EIN um die Uhr anzuzeigen, AUS um sie auszublenden.

ZEITGESCHWINDIGKEIT
Hier entscheidest du, ob die Zeit NORMAL oder SCHNELL vergeht.

KARTENAUFLÖSUNG
Wähle AUS, wenn du im Verlies keine Karte angezeigt haben möchtest. Wie detailliert die Karte erscheint, steuerst du über 1, 2 oder 3 – je höher die gewählte Nummer, desto detaillierter die Anzeige.

SCHADENSANZ. (GG.)
Wähle EIN um den Schaden einzublenden, den du deinen Gegnern bei Kämpfen im Verlies zufügst.

SCHADENSANZ. (SP.)
Wähle EIN um den Schaden einzublenden, der dir in Kämpfen zugefügt wird.

GEGNER-GP ANZ.
Schalte die Anzeige der GP (Gesundheitspunkte) von Gegnern EIN oder AUS.

NAMEN ANZ.
Schalte die Anzeige der Namen von Dorfbewohnern und Monstern EIN oder AUS.

ENTFERNUNG WEICHZ.
Ist diese eingeschaltet, erscheinen weit entfernte Objekte verschwommen und unfokussiert.



DER ANFANG

Nachdem du START im Titelmenü gewählt hast, wird dir die Geschichte von Dark Cloud™ geschildert. Um die Geschichte fortzuführen, drückst du die ⊗-Taste, wenn du einen Abschnitt gelesen hast. Nun kannst du den Namen der Hauptfigur des Spiels wählen.

NAME BESTÄTIGEN-BILDSCHIRM



In der Standardeinstellung heißt dein Charakter Toan. Um den Namen zu ändern, drückst du ↑, ↓, ← oder → um Buchstaben zu markieren und drückst dann die ⊗-Taste zur Bestätigung. Löschen kannst du Buchstaben mit ENTF. oder durch Drücken der ◎-Taste. Wähle EINFG. zum Einfügen von Buchstaben. Wähle SYMBOL um die zur Verfügung stehenden Symbole einzusehen und PROFIL um mehr über den Charakter zu erfahren. Drücke die ⊗-Taste erneut, wenn du dir das Profil angesehen hast. STANDARD löscht alle Änderungen, die du vorgenommen hast. Wenn du mit deiner Wahl zufrieden bist, markiere und wähle OK oder drücke die START-Taste. Drücke dann die ⊗-Taste zur Bestätigung oder die ◎-Taste zum Abbruch.

DER PROLOG

Wenn die Eingabe des Namens abgeschlossen ist, beginnt der Prolog. Um ihn anzuhalten, drückst du die START-Taste. Drücke dann die ◎-Taste, um mit dem Prolog fortzufahren oder die ⊗-Taste, um ihn zu überspringen und mit dem Spiel zu beginnen.

Im Prolog wirst du Zeuge der Zerstörung des Dorfes Nolun. Anschließend triffst du auf den Feenkönig, der dir den „Atlamillia" gibt, einen Stein mit geheimnisvollen Kräften. Er wird dir erklären, wie er die einzelnen Teile und die Bewohner des Dorfes Nolun rettete, indem er sie in Zauberkugeln namens „Atla" sicherte, welche dann in unterirdischen Verliesen verstreut wurden. Deine Aufgabe ist nun, die Atla aufzuspüren, sie mithilfe des Atlamillia einzusammeln und schließlich das Dorf wieder aufzubauen. Finde zunächst den Bürgermeister von Nolun. Dieser wird dich mit nützlichen Ratschlägen und wertvollen Gegenständen unterstützen.

Drücke die △-Taste, wenn du dich im Lauf-Modus oder in einem

SPIELMENÜ



Verlies befindest, um dieses Menü einzublenden. Wähle Optionen durch Drücken von ↑ oder ↓ und bestätige durch anschließendes Drücken von ⊗.

HINWEIS: Du kannst die ◎-Taste beim Ausführen folgender Optionen jederzeit drücken, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

GEGENSTAND



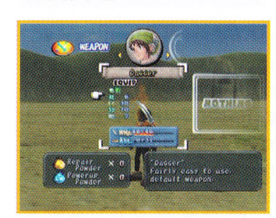
Dieser Bildschirm zeigt deinen aktuellen Status und die Gegenstände in deinem Besitz an. Sie werden auf der Tafel rechts auf dem Bildschirm angezeigt. Durch Drücken von L1 oder R1 kannst du durch drei verschiedene Typen scrollen – GEGENSTAND, WAFFE und ERWEITERUNG. Um einen Rettungsgegenstand wie Brot oder Wasser zu benutzen, markierst du ihn und drückst dann die ⊗-Taste. Bewege dann den Zeiger, der den Gegenstand nun hält, zur Abbildung deines Charakters. Drücke erneut die ⊗-Taste um den Gegenstand zu benutzen. Auch andere Gegenstände können auf diese Weise benutzt werden. Hast du beispielsweise Reparatur-Pulver, kannst du es benutzen, indem du es mit dem Zeiger nimmst und es über der Abbildung deiner Waffe loslässt. WAFFE zeigt alle Waffen, die du momentan besitzt. ERWEITERUNG zeigt Gegenstände, die als Erweiterung deiner Waffe dienen und sie so stärker machen. Hierzu musst du den Abschnitt WAFFE des Spielmenüs öffnen, doch darauf wird dieses Handbuch später noch zu sprechen kommen. Um einen Gegenstand zu entfernen, nimmst du ihn, indem du ihn markierst und die ⊗-Taste drückst. Lass ihn dann durch nochmaliges Drücken der ⊗-Taste über dem Papierkorb-Symbol los.

AKTIVE GEGENSTÄNDE

Diese Gegenstände kannst du jederzeit benutzen ohne GEGENSTAND im Spielmenü zu wählen. Dies ist besonders praktisch bei Dingen, auf die du schnellen Zugriff haben musst, wie Rettungsgegenstände oder Gegenstände, die du auf Gegner werfen kannst. Um einen aktiven Gegenstand bereit zu machen, wählst du ihn auf der Tafel auf der rechten Seite des Bildschirms, so wie du es von anderen Gegenständen kennst. Führe ihn dann zu einer der Taschen für aktive Gegenstände links oben auf dem Bildschirm und lasse ihn durch Drücken der ⊗-Taste los. Nun kannst du ihn im normalen Spielablauf einsetzen, indem du ihn mit den Richtungstasten ⇐ oder ⇒ markierst und dann die ⊡-Taste drückst.

HINWEIS: Weitere Informationen zu Gegenständen, die du sammeln kannst, findest du in der Beschreibung der Gegenstände in diesem Handbuch.

WAFFE



Hier kannst du Waffen bearbeiten und ausrüsten. Drücke ⇐ oder ⇒, um durch die verfügbaren Waffen zu scrollen und drücke die ⊗-Taste, um die gewünschte Waffe zu wählen. (Die mit AUSRÜSTEN markierte Waffe ist die, die du gerade benutzt.) Nun kannst du abhängig vom Waffen-Status zwischen allen oder zumindest einigen der unten erläuterten Optionen wählen. Der Status wird auf diesem und anderen Bildschirmen mit folgenden Abkürzungen angezeigt:

- **Ag** „Angriff" – Die Ausgangsstärke der Waffe. Je höher der Wert, desto mehr Schaden kannst du Gegnern zufügen.
- **Hk** „Haltbarkeit" – Geschwindigkeit des WP-Verlusts. Je höher der Wert, desto länger bleibt dir die Waffe erhalten.
- **Gk** „Geschwindigkeit" – Je höher der Wert, desto kürzer musst du warten, bis du den nächsten Angriff starten kannst.
- **Zk** „Zauberkraft" – Je mehr deine Waffe davon hat, desto größer ist das Potenzial ihrer Attribute.
- **WP** „Waffenpunkte" (ist diese Anzeige leer, zerbricht deine Waffe).
- **Aufn.** „Aufnahme" – Aufgenommene Zauberkraft (siehe auch den Abschnitt zum AUFRÜSTEN).

Hat die Waffe ein aktives Attribut, wird dieses als Symbol und Abkürzung angezeigt (zum Beispiel erscheint für „Feuer" ein orangefarbener Kreis und die Abkürzung „Fe").

HINWEIS: Auf diesem Bildschirm kannst du auch deine Gefährten mit Waffen ausrüsten. Drücke L1 oder R1 zum Markieren des Charakters, den du ausrüsten willst und wähle dann wie üblich die Waffe, die du ihm geben möchtest.

AUSRÜSTEN

Wähle dies, um dich selbst mit der markierten Waffe auszurüsten. Um sie zu entfernen, drücke ⇒ wenn sie markiert ist, um die Option WEGWERFEN aufzurufen und dann die ⊗-Taste.

BEARBEITEN

Diese Option ermöglicht dir die Stärkung deiner Waffen durch Erweiterungen. Benutze den Zeiger, um eine Erweiterung aus der Liste auf der Tafel rechts auf dem Bildschirm zu wählen. Bewege sie nun zu einer der rechteckigen Tafeln links auf dem Bildschirm. (Du kannst die SynthKugel und normale Erweiterungen auf die blaue Tafel legen – siehe den Abschnitt zu STATUS ÄNDERN.) Das Drücken der ⊗-Taste stattet die Waffe mit der Erweiterung aus.

Zwischen den Tafeln links auf dem Bildschirm kannst du durch Drücken von L1 oder R1 hin- und herschalten. Die erste Tafel zeigt den Waffen-Status an, wie er im obigen Abschnitt zum AUSRÜSTEN beschrieben ist. Die zweite zeigt Attribute an. Diese kannst du von deiner Waffe entfernen oder (solltest du genügend Punkte haben) zu ihr hinzufügen, indem du sie markierst und die ⊗-Taste drückst. Weitere Informationen findest du im nachfolgenden Abschnitt ATTRIBUTE. Die dritte Tafel zeigt deinen Erweiterungs-Status an. Es gibt verschiedene Erweiterungen – du kannst sie markieren, um eine Beschreibung aufzurufen.

ATTRIBUTE

Füge Attribute zur momentan gewählten Waffe hinzu. Du hast die Wahl zwischen FEUER, KÄLTE, DONNER, WIND und HEILIG. Bevor du das jeweilige Attribut hinzufügen kannst, musst du Erweiterungen erwerben. Hast du ein Attribut hinzugefügt, erscheint daneben das Wort AKTIV, jedoch kann immer nur ein Attribut aktiv sein.

REPARIEREN

Wenn du dies wählst und über Reparatur-Pulver verfügst, wird deine Waffe repariert.

AUFRÜSTEN

Das Verletzen von Monstern mit einer Waffe erhöht den Aufn. (Aufnahmewert) dieser Waffe. Wenn dieser voll ist, wird eine Aufrüstung der Waffe durch Wahl von AUFRÜSTEN im WAFFEN-Bildschirm möglich. Diese erhöht den Maximalwert der Fertigkeitsgrenze der Waffe. Jede angebrachte Erweiterung wird zu einem Attribut der Waffe, wodurch du Platz zum Hinzufügen einer neuen Erweiterung gewinnst. Zum Aufrüsten deiner Waffe kannst du auch Leistungspulver verwenden.

HINWEIS: Da stärkere Waffen schwieriger zu benutzen sind, ist es auch schwieriger, ihren Aufn. zu erhöhen.

STATUS ÄNDERN

Jede Waffe kann sich nur in einem bestimmten Maße verstärken. Um dieses Maß zu überschreiten, bedarf es der Funktion Status ändern. Dieser Befehl zerbricht die Waffe absichtlich, um dann eine SynthKugel zu erschaffen. Das Hinzufügen einer SynthKugel zu einer Waffe mit höherer Fertigkeitsgrenze überträgt die Fertigkeiten der alten Waffe auf die neue. Die SynthKugel überträgt 60% der Fertigkeiten der Ausgangswaffe. Du musst mindestens Waffenstufe 5 erreicht haben, bevor du den Befehl Status ändern ausführen kannst.

HOCHSTUFEN

Diese Option zeigt dir eine Liste von Waffen, zu denen du deine aktuelle Waffe hochstufen kannst. Mit ??? versehene Waffen kannst du nicht hochstufen, und du kannst keine Waffe entfernen, deren Status du geändert hast.

GEFÄHRTEN

Hier siehst du alle Gefährten, die dich begleiten. Drücke ↑, ↓, ← oder →, um durch die Liste von Charakteren zu scrollen. Um einen anderen Charakter zu spielen, markierst du dessen Abbildung und drückst die ⊗-Taste. In einem Verlies kannst du durch Drücken der SELECT-Taste einen schnellen Wechsel der Charaktere vornehmen.

DIORAMATEIL

Dieser Bildschirm zeigt alle von dir gesammelten Dioramateile an. Um sie anzuordnen, musst du ins Editor-Menü gehen, welches weiter unten in diesem Handbuch erläutert wird.

ZUM VERLIES / NACH DRAUSSEN / VERLIES VERLASSEN

Um ein Verlies zu betreten, dessen Erforschung du bereits begonnen hast, wählst du diese Option. Wähle dann JA zum Bestätigen oder NEIN zum Abbruch. Rufst du das Spielemenü auf, während du dich in einem Gebäude befindest, erscheint die Option NACH DRAUSSEN anstatt der Option ZUM VERLIES. Rufst du es auf, während du dich in einem Verlies befindest, erscheint VERLIES VERLASSEN. Hast du alle Monster auf einer Ebene besiegt, kann der Feenkönig die Gedankenverbindung einsetzen, um dich zurück zum Dorf zu bringen. Ist dies nicht der Fall, kannst du Fluchtpulver einsetzen, wenn du welches hast, oder die Hälfte des Geldes, das du dabei hast, bezahlen. Wähle JA um zu bestätigen, dass du das Verlies verlassen willst oder NEIN um abzubrechen und zum Spielmenü zurückzukehren.

SPEICHERN

Wähle diese Option, wenn du dein Spiel speichern willst. (Sie wird nur angezeigt, wenn du dich an der Oberfläche befindest - bist du noch in einem Verlies, ist das Speichern nicht möglich.) Wähle den MEMORY CARD-Steckplatz, in dem sich deine Memory Card (PS2) befindet, und wähle dann die Datei, in der dein Spielstand abgelegt werden soll. (Wenn du ein zuvor gespeichertes Spiel überschreiben willst, musst du die ⊗-Taste zur Bestätigung oder die ◎-Taste zum Abbruch drücken.) Drücke die ⊗-Taste, wenn die Nachricht Speichern abgeschlossen erscheint.

HINWEIS: Du kannst bis zu zwölf Dark Cloud™-Spieldateien auf einer Memory Card (PS2) speichern. Wurden noch keine Dark Cloud™-Data auf der Memory Card (PS2) gespeichert, brauchst du mindestens 400KB freien Speicherplatz. Besteht eine Spieldatei auf der Memory Card (PS2), erfordert jeder nachfolgende Speichervorgang zusätzliche 80KB freien Speicher.

OPTIONEN

Hier kannst du die Spieleinstellungen ändern. Siehe OPTIONEN im Abschnitt zum Titelbildschirm in diesem Handbuch.

ANLEITUNG

Diese Option erscheint erst, wenn du die Anleitung vom Feenkönig erhalten hast. Wähle zum Lesen der Anleitung den Abschnitt, den du dir ansehen willst, indem du ↑ oder ↓ drückst und dann mit Drücken der ⊗-Taste bestätigst. Drücke ← oder →, um durch die Seiten der Anleitung zu scrollen.

DAS SPIEL

In Dark Cloud™ gibt es zwei Arten von Gebieten zu erforschen: die Siedlungen an der Erdoberfläche, DIORAMA genannt, und die unterirdischen Gebiete – die VERLIESE.

DIORAMA

In diesem Gebiet gibt es zwei Spielmodi: den Lauf-Modus und den Editor-Modus. Du kannst durch Drücken der SELECT-Taste zwischen ihnen hin- und herschalten.

LAUF-MODUS

In diesem Modus kannst du durch das Dorf laufen, das du gerade wieder aufbaust und dich mit seinen Bewohnern unterhalten. Außerdem kannst du deine Vorräte aufstocken und nach besonderen Gegenständen suchen, die dir bei einer Rückkehr in die Verliese helfen können.

MENÜ – GEGENSTAND BENUTZEN



Manchmal erscheint bei deinen Reisen im Lauf-Modus ein Ausrufezeichen. Dies bedeutet entweder, dass du durch Drücken der ✕-Taste eine Handlung ausführen kannst, oder dass du an dieser Stelle einen besonderen Gegenstand (z. B. einen Schlüssel) benutzen kannst. Drücke die □-Taste, um das Menü Gegenstand benutzen – aufzurufen und wähle den Gegenstand, den du einsetzen willst, indem du ↑, ↓, ← oder → drückst. Drücke die ✕-Taste zur Bestätigung.

MIT DEN DORFBEWOHNERN SPRECHEN

Stelle sicher, dass du dich mit allen Dorfbewohnern unterhältst, die du aus dem Verlies befreist. Sie werden dir Ratschläge geben und dir sagen, was sie für ihre Häuser brauchen. Gehst du auf einen Dorfbewohner zu, erscheint eine gelbe Markierung. Drücke die ✕-Taste, um ein Gespräch mit ihm anzufangen. Was du sagst, wählst du durch Drücken von ↑ oder ↓ und Bestätigung durch Drücken der ✕-Taste.

Wenn du mit dem Einrichten eines Hauses im Editor-Modus fertig bist, erscheint das Wort EREIGNIS!. Statte dem Haus einen Besuch ab. Vielleicht bedankt sich sein Bewohner mit einem guten Ratschlag oder einem Geschenk.

ZEIT

Die Uhr oben rechts im Lauf-Modus-Bildschirm zeigt die aktuelle Zeit an. Je nach Tages- oder Nachtzeit ändern sich Ereignisse und die Orte, an denen Dorfbewohner zu finden sind.

SCHATZTRUHEN

Hast du eine bestimmte Stufe der Verliese erreicht, findest du im Dorf ungewöhnlich aussehende Schatztruhen. Sie enthalten Gegenstände, die sonst nirgendwo im Dorf zu finden sind, also solltest du nach deiner Rückkehr aus den Verliesen stets Ausschau nach ihnen halten.

LÄDEN

Mit den von dir gesammelten Gilda kannst du in den Läden eine Reihe von Gegenständen erwerben. Wenn du mit dem Verkäufer sprichst, wird auf der Tafel links auf dem Bildschirm eine Liste der angebotenen Waren angezeigt. Um etwas zu kaufen, musst du es markieren und wählen, dann zur rechten Tafel mit deinem Besitz bewegen. Wenn du fertig bist, markiere und wähle KASSE! (Drücken der ○-Taste nach Bewegen der Gegenstände bringt den Zeiger automatisch auf KASSE!). Drücke dann die ✕-Taste, um für deinen Einkauf zu bezahlen, oder drücke die ○-Taste zum Abbruch. Gegenstände, die du verkaufen willst, kannst du von deiner Tafel auf die linke Tafel bewegen. Drücke anschließend die ✕-Taste, um den Verkauf zu bestätigen.

HINWEIS: Du kannst den Einkauf beschleunigen, indem du den gewählten Gegenstand markierst und die △-Taste drückst. Dadurch kaufst du einzelne Gegenstände direkt, was besonders nützlich ist, wenn du mehrere Gegenstände gleicher Art erwerben willst.

SCHALTER

Am Schalter kannst du Gegenstände ähnlich wie im Laden abgeben oder mitnehmen. Du kannst bis zu sechzig Gegenstände, dreißig Waffen und dreißig Erweiterungen abgeben. Geld kann nicht abgegeben werden. Wenn du Geld aufheben willst, musst du in einem Laden für 1000 Gilda Goldbarren kaufen. Goldbarren können wieder zum Einkaufspreis verkauft werden.

DAS FERTIGSTELLEN VON STÄDTEN

Eine Stadt ist fertig gestellt, wenn du eine bestimmte Anzahl von Dioramateilen angeordnet und deinen Endgegner im Verlies geschlagen hast. Zur nächsten Stadt kommst du erst, wenn du die, in der du dich gerade aufhältst, fertig gestellt hast. Du kannst jedoch zu bereits fertig gestellten Städten zurückkehren, um ihren Aufbau zu ändern oder um die unterirdischen Verliese zu erforschen.

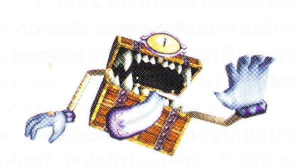
EDITOR-MODUS

Im Editor-Modus kannst du zerstörte Städte und Dörfer wieder aufbauen. Dies tust du, indem du die Dioramateile, die du in den Verliesen gefunden hast (Gebäude, Menschen, Mobiliar usw.) anordnest.

DER EDITOR-MODUS-BILDSCHIRM



Im Editor-Modus steuerst du einen Zeiger. Bei deiner Rückkehr zum Lauf-Modus befindet sich ein Charakter dort, wo sich der Zeiger zuletzt befand. Wird ein rotes Kreuz angezeigt, kannst du nicht zum Lauf-Modus zurückkehren – bewege erst den Zeiger, bis das rote Kreuz durch einen gelben Pfeil ersetzt wird.





DIORAMA-MENÜ



Dieses Menü rufst du durch Drücken der △-Taste im Editor-Modus auf. Wähle Gegenstände durch Drücken von ↑, ↓, ← oder → und drücke die ✕-Taste zur Bestätigung deiner Wahl. Um ein Menü zu verlassen und den vorherigen Bildschirm aufzurufen, musst du die ◎-Taste drücken.

KONFIG / ZUS.BAU

DAS ANORDNEN DER DIORAMATEILE

Es gibt zwei unterschiedliche Arten von Dioramateilen. Zunächst gibt es Basisteile wie Gebäude, Straßen, Flüsse und Bäume. Die Basisteile, die du im Verlies gesammelt hast, werden auf den Tafeln links auf dem Bildschirm KONFIG / ZUS.BAU angezeigt. Durch Drücken von ↑ oder ↓ kannst du durch sie scrollen. Einige von ihnen haben runde Plätze: Bewege deinen Zeiger auf einen leeren Platz, um einen Hinweis bezüglich dessen, was hinein gehört, zu erhalten. Weist der Platz ein Fragezeichen auf, sind keine Hinweise verfügbar, und es kann noch kein Objekt hineingesteckt werden. Durch Gespräche mit den Dorfbewohnern kannst du herausfinden, was sie für ihre Häuser brauchen.

Dinge, die du zu den Basisteilen hinzufügen kannst (Menschen, Tiere, Mobiliar usw.), werden auf der rechten Seite des Bildschirms angezeigt. Um ein Gebäude mit einem dieser Extrateile zu versehen, musst du das Extrateil zunächst markieren und wählen und dann zum richtigen Platz auf der linken Seite des Bildschirms bewegen. Drücke die ✕-Taste zur Bestätigung. Sind alle Plätze neben einem Basisteil gefüllt, erscheint das Wort EREIGNIS! darüber. Gehe zurück zum Lauf-Modus und besuche das soeben fertig gestellte Gebäude: Vielleicht bedankt sich sein Bewohner mit einem guten Ratschlag oder einem Geschenk.

ANORDNEN DER BASISTEILE

Um ein Basisteil in einem Dorf zu platzieren, bewegst du den Zeiger auf seine Abbildung und drückst die ✕-Taste. (Es macht nichts, wenn einzelne Plätze noch leer sind, denn du kannst sie noch später füllen.) Es erscheint ein Grundriss des Dorfs. Drücke ↑, ↓, ← oder → um den Gegenstand zu platzieren. Du kannst die Kamera durch Drücken von L1 oder R1 und den Gegenstand selbst durch Drücken von L2 oder R2 drehen. Bist du mit der Position zufrieden, platzierst du den Gegenstand durch Drücken

der ×-Taste. Nun kannst du den Gegenstand BEWEGEN oder ENTFERNEN. Mehr dazu erfährst du im folgenden Abschnitt. Möchtest du einen Gegenstand weder bewegen noch entfernen, drücke einfach die ○-Taste, um zum Editor-Menü zurückzukehren. Wenn du dann wieder zum Lauf-Modus wechselst, befindet sich der Gegenstand in der von dir gewählten Position.

HINWEIS: Die orange Leiste links jedes Basisteils zeigt an, wie viele Teile dieser Art du platzieren kannst. Sind alle Teile platziert, ist die Leiste leer.

BEWEGEN / ENTFERNEN

Du kannst bereits in Position gebrachte Basisteile bewegen oder entfernen. Bewege zunächst den Zeiger auf das Teil, das du neu platzieren willst. Um es neu zu platzieren, wähle BEWEGEN durch Drücken der ×-Taste. Um es ganz aus dem Dorf zu entfernen, drücke die □-Taste. Wenn du fertig bist, drückst du die ○-Taste zum Beenden.

DIORAMAANALYSE

Diese zeigt den Status des Dorfs an, das du gerade neu aufbaust. SAMMLUNG zeigt die Prozentzahl der Dioramateile an, die du bereits im Verlies gefunden hast. VOLLSTÄNDIG zeigt die Prozentzahl der Basisteile an, die in all ihren Plätzen Gegenstände haben. Wenn diese Prozentzahl ausreicht und du deinen Endgegner im Verlies besiegt hast, kannst du zur nächsten Stadt gehen. WUNSCH zeigt, wie sehr du den Bedürfnissen der Dorfbewohner gerecht wirst. Sprich mit ihnen und erfülle ihre Wünsche - so steigt die Prozentzahl. Bist du mit dem Betrachten der Dioramaanalyse fertig, gelangst du durch Drücken der ○-Taste oder der ×-Taste zurück zum Editor-Menü.

SPEICHERN

Mit dieser Option kannst du dein Spiel speichern (wie bereits in diesem Handbuch beschrieben - siehe SPEICHERN im Abschnitt zum Spielmenü).

OPTIONEN

Hier kannst du die Spieleinstellungen ändern. Siehe OPTIONEN im Abschnitt zum Titelbildschirm.

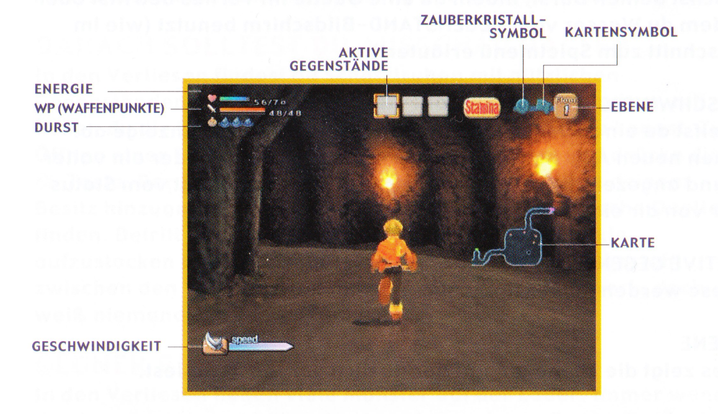
ANLEITUNG

Wähle diese Option, um die Anleitung aufzurufen, die dir vom Feenkönig gegeben wurde. Siehe ANLEITUNG im Abschnitt zum Spielemenü.

DIE VERLIESE

In den Verliesen sammelst du die Dioramateile, mit denen du die Welt an der Oberfläche wieder aufbaust. Außerdem findest du hier einige besondere Gegenstände, die dir bei deiner Aufgabe helfen werden. Die Verliese verändern sich jedes Mal, wenn du sie betrittst, und wohin du auch gehst lauern dir in den finsteren Schatten Monster auf. In den tiefsten, dunkelsten Ecken jedes Verlieses erwartet dich ein Endgegner...

DER VERLIES-BILDSCHIRM



GESUNDHEIT

Dies ist die Anzeige für die Gesundheitspunkte des Charakters, den du spielst. Deine Gesundheitspunkte nehmen ab, wenn dich Monster verwunden. Erreichen sie null, kommst du zurück in die Stadt und verlierst die Hälfte deines Geldes. Du kannst deine Gesundheit verbessern, indem du eine der magischen Quellen betrittst, die sich in manchen Verliesen befinden oder indem du einen Rettungsgegenstand benutzt (siehe GEGENSTAND im Abschnitt zum Lauf-Modus-Menü).

WP (WAFFENPUNKTE)

Attackierst du einen Gegner und triffst ihn, nimmt die Zahl deiner WP ab. Setzt du eine besondere Technik ein, verlierst du WP unabhängig davon, ob du den Gegner triffst oder nicht. Erreicht die Anzeige null, zerbricht deine Waffe und verschwindet. Um dies zu vermeiden, solltest du Reparatur-Pulver erwerben und den Befehl

REPARIEREN im WAFFEN-Menü einsetzen (wie im Abschnitt zum Spielmenü erläutert).

HINWEIS: Zerbricht der Dolch, den du zu Beginn des Abenteuers erhältst, verschwindet er nicht wie die Waffen, die du gefunden hast. Seine Stärke nimmt jedoch deutlich ab, so dass jeder erfolgreiche Angriff mit ihm dem Gegner nur einen Punkt seines Energiestandes raubt.

DURST
Dies zeigt an, wie durstig dein Charakter ist. Du musst regelmäßig Wasser trinken, damit deine Gesundheit nicht Schaden nimmt. Du löschst deinen Durst, indem du eine Quelle im Verlies betrittst oder indem du Wasser vom GEGENSTAND-Bildschirm benutzt (wie im Abschnitt zum Spielmenü erläutert).

GESCHWINDIGKEITSANZEIGE
Greifst du einen Gegner an, nimmt der Stand dieser Anzeige ab. Einen neuen Angriff kannst du erst starten, wenn wieder ein voller Stand angezeigt wird. Wie schnell dies passiert, hängt vom Status der von dir eingesetzten Waffe ab.

AKTIVE GEGENSTÄNDE
Diese werden im Abschnitt zum Spielmenü erläutert.

EBENE
Dies zeigt die Ebene an, auf der du dich gerade befindest.

KARTENSYMBOL
Das Kartensymbol leuchtet auf, wenn du eine Karte mit dem Grundriss des Verlieses gefunden hast.

ZAUBERKRISTALL-SYMBOL
Dieses leuchtet auf, wenn du einen Zauberkristall gefunden hast, der dir verrät wo sich Monster, Atla und Schatztruhen auf deiner Ebene befinden.

KARTE
Dies ist eine Karte der aktuellen Ebene. Der angezeigte Pfeil verrät dir, wo du dich befindest und in welche Richtung du schaust. Quellen sind durch blaue Kreise markiert, Gegner durch rote Punkte und Atla als grüne Punkte. Ein grünes Rechteck zeigt den Höhleneingang an, ein gelbes den Ausgang.

DAS VERLIES ERFORSCHEN

WAHL DER EBENE



Betrittst du ein Verlies, wird die Verlies-Eingangstafel angezeigt. Durch Drücken von ⬆ oder ⬇ wählst du die Ebene, die du erforschen willst. Die Anzahl der besiegten Monster auf jeder Ebene und die Anzahl der gesammelten Atla wird angezeigt. Die letzteren werden als zerbrochene Atla angezeigt. Gibt es ganze Atla, musst du die betreffende Ebene betreten, um diese zu erhalten.

DANACH SOLLTEST DU AUSSCHAU HALTEN

In den Verliesen findest du Schatztruhen mit nützlichen Gegenständen und Atla, welche die Dioramateile enthalten, mit denen du die Welt an der Oberfläche wieder aufbauen kannst. Zum Öffnen einer Truhe oder von Atla, stell dich davor und drücke die ⊗-Taste. Der Gegenstand wird dann angezeigt und zu deinem Besitz hinzugefügt. Zusätzlich wirst du auch unterirdische Quellen finden. Betritt eine Quelle, um deine Gesundheitspunkte aufzustocken und deinen Durst zu löschen. Angeblich besteht zwischen den Verliesen ein geheimes Transportnetzwerk, doch weiß niemand wie es funktioniert...

GEGNER BEKÄMPFEN

In den Verliesen liegen viele Monster auf der Lauer. Immer wenn du eines besiegst, erhältst du einen besonderen Gegenstand oder einige Gilda.

HINTERE EBENEN

Während du die Verliese erforschst, stößt du vielleicht auf den Eingang, der in die hintere Ebene führt. Dabei handelt es sich um Gebiete, in denen du seltene Gegenstände finden kannst, die es sonst nirgends gibt. Du brauchst ein besonderes Objekt, um eine hintere Ebene zu betreten, und dieses Objekt findest du nicht unbedingt auf der Ebene, auf der du dich gerade befindest...

EINGESCHRÄNKTE ZONEN

Bei manchen Verliesebenen handelt es sich um eingeschränkte Zonen. Das bedeutet, dass bestimmte Handlungen auf ihnen nicht ausgeführt werden können. Eine eingeschränkte Zone, die sich beispielsweise auf Waffen auswirkt, hindert dich daran, zwischen den von dir getragenen Waffen zu wechseln.

ZUR NÄCHSTEN EBENE

Bevor du die nächste Ebene eines Verlieses erreichst, musst du den Torschlüssel finden, um den Ausgang zu öffnen. Den Schlüssel erhältst du, indem du das Monster besiegst, das ihn bewacht. Gehe dann zum Ausgang der Ebene und benutze den Schlüssel über das Gegenstand benutzen-Menü (siehe den Abschnitt zum Lauf-Modus). Drücke die ⊗-Taste, um durch die Tür zu gehen. Dann kannst du entweder zur nächsten Ebene oder zurück an die Oberfläche. Entscheidest du dich, das Verlies zu verlassen, kannst du bei deiner Rückkehr auf der nächsten Ebene beginnen. Drücke ↑ oder ↓ um deine Wahl zu markieren und drücke die ⊗-Taste zur Bestätigung.

HINWEIS: Jeder Torschlüssel kann nur einmal benutzt werden.

KAMPF

Auf jeder Ebene eines Verlieses wirst du von Monstern angegriffen. Wie viel Schaden sie dir zufügen, hängt von ihrer Stärke und den von dir angesammelten Defensivkräften ab. Siehe WP und GESCHWINDIGKEITSANZEIGE im Abschnitt zum Verlies-Bildschirm. Ein paar spezielle Kampftechniken werden unten erläutert.

STURMANGRIFF

Den Sturmangriff löst du aus, indem du die ⊗-Taste drückst und hältst, bis der Körper deines Charakters zu leuchten anfängt. Lässt du die Taste nun los, startest du einen mächtigen Angriff auf deinen Gegner.

AUSRICHTEN

Erscheint ein gelber Pfeil über einem Monster, kannst du dich durch Drücken der ◎-Taste an ihm ausrichten, was bedeutet, dass du ihm stets frontal gegenüber stehst. Dieser Status erleichtert Angriffe. Ein roter Rahmen zeigt das erfolgreiche Ausrichten an. Nutzt du das Ausrichten, kannst du die R1-Taste drücken, um eine Defensivposition einzunehmen. Durch erneutes Drücken der ◎-Taste wird das Ausrichten beendet.
Befinden sich mehrere Monster in deiner Umgebung, kannst du durch Drücken der L1-Taste die Ausrichtung vom einen zum anderen schalten.

BESCHREIBUNG DER GEGENSTÄNDE

Du kannst viele verschiedene Gegenstände finden. Einige davon sind hier aufgelistet, doch gibt es noch viele andere, die hier nicht erläutert sind.

FRISCHE DONUTS

Nach diesen ist dein Charakter ganz verrückt. Wenn du sie isst, steigen deine Defensivkräfte.

REPARATUR-PULVER

Dieses Zauberpulver regeneriert WP.

BROT

Das Essen von Brot trägt zur Besserung deiner Gesundheit bei.

KÖSTLICHES WASSER

Dieses Wasser kommt aus den hohen Bergen. Zum Stillen von Durst ist es hervorragend geeignet.

BOMBE

Bomben explodieren, wenn du sie wirfst und eignen sich sehr gut zum Angriff auf Gegner. Richte sie als aktive Gegenstände ein, damit du sie schnell einsetzen kannst.

GEGENGIFT

Dieser Trank neutralisiert Gift in deinem Körper und hält es davon ab, dir Gesundheitspunkte zu rauben.

TASCHE

In einer Tasche kannst du zusätzliche Gegenstände tragen, was bedeutet, dass du mehr Gegenstände auf dein Abenteuer mitnehmen kannst.





TIPPS UND TRICKS

WENN ES LOSGEHT

Wenn du mit der Erforschung der Verliese beginnst, findest du es vielleicht zunächst schwer, voran zu kommen, da du weder über viele Gesundheitspunkte noch über gute Waffen verfügst. Neigen sich deine Gesundheitspunkte dem Ende zu oder steht deine Waffe kurz vor dem Zerbrechen, solltest du nicht einfach weitermachen – komm zurück an die Oberfläche. Sobald du tiefer in die Verliese vorstößt, erscheinen Schatztruhen mit besonderen Gegenständen im Dorf. Diese Gegenstände machen es für dich einfacher, die Ebenen im Verlies zu überwinden.

KAMPFSTRATEGIEN

Es gibt verschiedene Strategien, um deine Aussicht auf Siege zu erhöhen. Immer wenn du es mit einem Gegner aufnimmst, sinkt die Angriffsanzeige deiner Waffe. Gehe Monstern für kurze Zeit nach einer Attacke aus dem Weg, bis deine Waffe ihre Macht zurückgewonnen hat. Ist deine Gesundheit nicht gut, solltest du Kämpfe nicht einfach vom Zaun brechen – man muss auch wissen, wann es besser ist, seinem Gegner aus dem Weg zu gehen. Wenn du deine Gegner in die Nähe einer Quelle locken kannst, kannst du sie bekämpfen und schnell wieder etwas für deine Gesundheit tun.

DUELLE

Dein Weg durch die Verliese wird dich in Umstände bringen, in denen du ein Duell bestreiten musst. Duelle unterscheiden sich von normalen Kämpfen. In einem Duell musst du die auf dem Bildschirm angezeigten Tasten im richtigen Moment drücken, um deinen Gegner zu bezwingen.

PERSPEKTIVE WÄHLEN

Wenn du an der Oberfläche nach Schatztruhen suchst oder in einem Verlies ein Monster anvisierst, gelingt dir das vielleicht besser aus der Perspektive der ersten Person. Drücke die R2-Taste, um zwischen Perspektiven zu wählen.

WAFFENAUFBAU

Überlege dir, ob du eine solide Allzweck-Waffe oder eine Waffe zum Bekämpfen bestimmter Gegner erschaffen willst. Zu diesem Zweck solltest du mit Erweiterungen und Attributen, die du erhältst, vorsichtig umgehen.

GEFÄHRTEN

Im Verlauf deiner Reise schließen sich dir einige Gefährten an. Jeder davon verfügt über bestimmte Eigenschaften. Nutze diese Eigenschaften, indem du zur Bewältigung bestimmter Aufgaben, wie zum Überwinden eines Abgrunds, bestimmte Gefährten spielst.

MITWIRKENDE BEI DARK CLOUD™

LEVEL5 Inc.

Produkt-Produzent	Akihiro Hino
Kunst-Direktor	Takeshi Majima
Charakter-Animation-Direktor	Yoshiaki Kusuda
Story- & Spiel-Design	Akihiro Hino
Charakter-Design	Miho Tanaka
Hauptprogram	Kenji Matsusue
Kampfprogram	Yasuhiro Akasaka
Menü-System-Program	Tomohiro Misei
Bewegung-System-Program	Makoto Shikasyo
Editor- & Visuell-Program	Masahiro Noda
Anfangs- & Visuell-Program	Tetsu Konno
Musik-Komposition & Sound-Effekte	Tomohito Nishiura
Verlieskarten-Design	Kazunari Matsuo
Umgebungskarten-Design	Hidenobu Sasaki Yuka Katayama Takayuki Sameshima Kengo Okabe Jun Maeda
Monster-Design	Takeshi Akasaka
Charakter Modelle & Bewegung	Tomoe Ueda Takeshi Akasaka Miyuki Sumiyoshi Jun Sonobe
Titel- & Menü-Design	Ryouichi Takeyama
Management	Shin-ichi Minato
Management & Unterstützung	Hisako Ichiyama
Sprachaufnahmen	Aki Akiha Koji Ishii Kenta Katagiri Megumi Kubota Chie Koujiro
"Motion Capture"-Choreographer	Tooru Miura
Schauspieler	Osamu Nagata Kaori Harada
Illustration	Hitoshi Morita
Vielen Dank an	Raphael digit & Studio Dancing Office Saijo Shinsaku Tanaka (Tohokushinsha)

Sony Computer Entertainment Japan

Produzent	Yasuhide Kobayashi
Zweiter Produzent	Kentaro Motomura
Übersee-Koordination	Masaaki Doi
Exekutiver Produzent	Akira Sato Fumiya Takeno Masatsuka Saeki

Sony Computer Entertainment Europe

Produzent	Sean Kelly, Florence Kum
Software-Lizenz-Koordinator	Shiho de Ruiter-Miyazaki
Leitender Produktmanager	Birgit Zich
Handbuch- und Verpackungsdesign	Richard Turner
Handbuch- und Verpackungstext	Ellie Gibson
Leitung QS	Geoff Rens
Submission-Manager (QS)	Mark Pittam & Dave Bennett
Interner QS-Manager	Dave Parkinson
Leitung der internen QS	Jim McCabe
Team-Leitung	Phil Green
Tester	Ian Cunliffe, Ian McEvoy, Michael Kennedy, Carl Seddon, Darren Perkins, Vincent Tse
Lokalisationskoordinator	Britta Kuhnen
Leitender Lokalisationstester	Gaëlle Leysour
Lokalisationstester (Französisch)	Nadège Josa, Yannick Paulet
Lokalisationstester (Deutsch)	Nadine Martin, Sandra Raue, Katharina Tropf
Lokalisationstester (Italienisch)	Monica Dalla Valle, Rosetta Luca, Domenico Visone
Lokalisationstester (Spanisch)	José Flores, Vanessa Ibáñez, Susana Paredes
TRC-Prüfer	Paul French, John Hale
Leitung Submission	Russell Power, Dave McMahon & Paul McCartan
Leitung TRC	Dave Baker
Leitung Inhalte	Stephen Griffiths
Leitung Helpline	Neil Dudley
Leitung Sonderprojekte	John Conway & Miles Rotherham
TRC Tester	John Hall, Lorna Croasdale, Mike Bygrave, Carl McQuillian, James Warburton, Phil Bramhill, Rob Knipe
Ganz besonderen Dank an:	Fleur Breteau, Anne Carroll, Martin Pearce, Flora Collingwood, Andrew Hamilton, Vanessa Wood, allen von der internen Qualtitätssicherung und allen externen Lokalisationshäusern

Customer Service Numbers



FOR GAME HELP

Country	Customer Service Number	PowerLine (Game Help)
• Australia	1 902 262 662* *(Calls charged at $1.99 per min. inc. GST. Get parents' OK to call.)	1 902 262 662* *(Calls charged at $1.99 per min. inc. GST. Get parents' OK to call.)
• Österreich	0820 500 535** **Der Anruf unter dieser Nummer kostet 2 ATS/Min.	0900 970 111* *Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.
• Belgique/België/Belgien	011 516 406	0900 000 00* *(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)
• Danmark	(+45) 33 26 68 20 Åben Man-Fres 16.30-19.30	(+45) 33 26 68 20 Åben Man-Fres 16.30-19.30
• Suomi	0600 411 911	0600 411 911 4,70 fim/min + pvm avoinna ark 17-21
• France	0803.843.843	08 36 68 22 02* *(2,23 F la minute)
• Deutschland	01805 / 766 977 (0,48DM/min.)	0190 578 578* *(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-PowerLine die Eltern/ Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.)
• Ελλάδα	(00 301) 6777701	090 2322 00* *Χρέωση κλήσης 189 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel
• Ireland	0818 365065 All calls charged at National Rate.	1550 13 14 15 (R.O.I. only)* *Calls cost per min. 58p (inc.VAT)
• Israel	1-800-390-900	1-800-390-900 ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00
• Italia	848 82 83 84* * Al costo di una chiamata urbana da tutta Italia	848 82 83 84* * Al costo di una chiamata urbana da tutta Italia
• *Malta*	*344700*	*344700*
• Nederland	0495 574 817	09 09 9000 000* *(0.99 Hfl./min)
• New Zealand	(09) 415 2447	0900 97669* *(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).
• Norge	2336 6600	820 75 050* Åpen Man - Fre: 18.00 - 21.00 *(Kr. 12, - pr. min).
• Portugal	707 23 23 10** Número único nacional -22$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone **Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico.	707 23 23 10* Número único nacional -22$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone *Serviço de Ajuda para Jogos

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers. For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers



FOR GAME HELP

Country	Customer Service Number	PowerLine (Game Help)
• España	902 102 102	902 102 102
• Sverige	08-587 822 40	08-587 822 25
• Schweiz/Suisse	0900 55 20 55	0900 55 20 55/Ein Anruf kostet* *(SFr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vorher die Eltern oder Erziehungsberechtigte um Erlaubnis fragen. *(SFr. 1. -/min.) Les enfants et les adolescents doivent se procurer l'accord de leurs parents ou de la personne chargée de leur éducation.
• UK	08705 99 88 77 Calls may be recorded for training purposes	09064 765 765 (incl. NI)* *Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at October 2000. Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers. For Game Help, please call your local PowerLine number.